



Introduzione

Bentornati a tutti voi, cari lettori affezionati, e un cordiale benvenuto a te, se sei uno scacchista che si avvicina ai miei libri per la prima volta.

Se vuoi migliorare e capire qualcosa di più degli scacchi, questo è il libro che fa per te. Qui proseguo l'esposizione al grande pubblico di principi tecnici e "segreti" dei Maestri di scacchi, già iniziata a suo tempo con i bestseller *Come diventare Maestro di scacchi* e *Come evitare gli errori negli scacchi*.

I giocatori amatoriali e di club hanno una voracità nei confronti dei veri segreti dei Grandi Maestri. Sono stufo dei libri spazzatura, propinati da decenni da certi autori stranieri, che sprecano inchiostro senza spiegare nulla. Ti convincono che vinci con la tale apertura usando valutazioni "politicamente scorrette" e varianti chilometriche, più adatte a essere studiate sui database che sui libri. La verità è che i Grandi Maestri non divulgano la loro conoscenza scacchistica, se non a piccole dosi, perché altrimenti potresti diventare un temibile concorrente per loro. Il bello è che lo stiamo diventando ugualmente!

Qui troverai una guida agli aspetti tecnici e agonistici più importanti per impostare bene il gioco e vincere più partite. Se applicherai costantemente i principi che ti espongo, probabilmente salirai di livello o di comprensione del gioco, se non entrambe le cose. Negli scacchi esistono tanti modi di giocare e ognuno è libero di dire la sua. Però le cose più importanti dette dai diversi autori (quelli che scrivono riversando sinceramente nei libri la loro passione) tendono a coincidere. I miei libri talvolta sono al centro di polemiche perché non tutti sono d'accordo con ciò che dico. Alcuni concetti sono noti (magari li espongo con parole più accessibili e un linguaggio pittoresco), altri sono "nuovi" solo perché non vengono divulgati (qualche collega Maestro ogni tanto mi dice, con tono scherzoso, "hai detto troppo"). Fatto sta che credo, a buon motivo, di aver fatto da battistrada per molti giovani della nuova generazione quando, nel lontano 1993, in soli 5 tornei passai dall'anonimato dei 1900 punti Elo di Candidato Maestro ai 2350 di Maestro Fide. Nel 1995 partecipai di diritto, in quanto 13° nella lista Elo Italia, alla mia prima finale di Campionato Italiano Assoluto, dove mi classificai 6° pari merito. Un piccolo grande conseguimento nel panorama scacchistico dell'epoca, poi ripetuto nel 2002. Per me l'importante era stato dimostrare a tutti che in poco tempo, con gli insegnamenti "giusti", chiunque poteva giocare alla pari contro Maestri e Grandi Maestri. Insegnamenti che, non mi stancherò mai di ripetere, mi furono trasmessi dai M^e Carlo Castelfranchi e Sandro Meo. All'epoca io avevo già 25 anni, un'età in cui, nel panorama internazionale, gli altri "finitiscono" la carriera mentre io la inizia-

vo; decisi così di dedicarmi a mia volta alla trasmissione di quei segreti che i GM si tengono tanto stretti. E ora mettiamoci al lavoro tenendo a mente il motto: “Nella partita singola chiunque può battere chiunque”.

Alessio De Santis
Piacenza 2011

Introduzione alla nuova edizione



A circa 8 anni di distanza dalla prima pubblicazione di questo libro, andato esaurito, come del resto le precedenti due edizioni di *Come diventare Maestro di scacchi*, si è presentata la necessità di una nuova edizione, riveduta e ampliata, che venisse incontro ai desideri del pubblico.

La mia quarta norma di IM raggiunta a 50 anni, il titolo di Campione Veterani del Triveneto e la vittoria in altri open non possono che confermare la fiducia nella funzionalità dei miei principi.

In questa edizione aggiornata ho aggiunto importanti nuovi principi, partite e spiegazioni per venire incontro alle numerose richieste di chiarimenti pervenutemi dai lettori.

Per non alterare la struttura dei capitoli, che risulta scorrevole così come era stata concepita nella prima edizione, ho preferito aggiungere il nuovo materiale alla fine. Troverai domande e questioni che mi sono state rivolte frequentemente in questi anni, nuovi fondamentali principi che integrano i precedenti, e l'applicazione degli stessi in partite recenti, anche ad opera di computer di nuova generazione.

Questa è un'opera “viva”, che si espande e cresce con i suggerimenti e le domande dei miei lettori e allievi. Il meccanismo di feedback che si genera dall'interazione tra autore e lettore, o Maestro-allievo, autoregola e migliora continuamente la mia opera, nel tentativo di rendere comprensibili a tutti la strategia e le dinamiche che regolano gli scacchi a livello medio/alto.

Buon lavoro e un proficuo studio.

Alessio De Santis
Piacenza 2019



Biglietto da visita

In questo libro espongo una scuola di pensiero che ti permetterà di ragionare come un Maestro, apprezzare a pieno il significato delle mosse negli scacchi, e competere alla pari, se lo vorrai, persino contro i Grandi Maestri. Io sono Maestro Fide, ho quattro norme da IM. Nella mia carriera ho battuto molti IM e GM, ma non ho ancora raggiunto l'Elo necessario allo scatto di categoria, purtroppo la comprensione degli scacchi è una cosa, il conseguimento agonistico è un'altra. Molti di voi questo lo sanno, perciò ogni tanto è opportuno confermare il proprio valore sulla scacchiera. Ecco la mia partita contro il GM spagnolo Leon Hoyos, secondo di Ivanchuk, uno dei top GM mondiali.

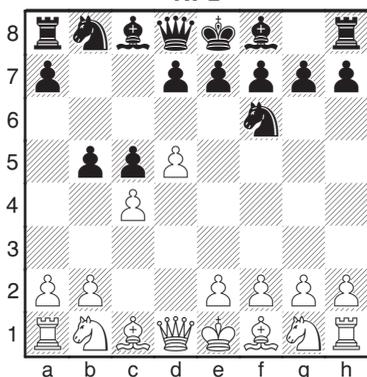
De Santis Alessio (FM)
Leon Hoyos Manuel (GM 2565)
 Pieve Di Cento, 2011
Gambetto Benko

1.d4 ♖f6 2.c4

Il Bianco occupa il centro di Donna.

2...c5 3.d5 b5 (N. 1)

N. 1



Con questa il Nero oppone il temibile Gambetto Benko. Durante il torneo avevo scambiato quattro chiacchiere con il GM

bulgaro Delchev riguardo l'ottimo libro *Squeezing the gambits* di Kiril Georgiev, sul Benko e altri gambetti. Il caso volle che avessi quel libro e potei preparare una nuova linea che forse Leon non si aspettava.

4.c×b5 a6 5.b6

Il gambetto rifiutato serve a incanalare la lotta su temi strategici più simili alla Benoni che al Benko. La colonna "a" rimane chiusa, la casa-c4 è un fondamentale punto attorno a cui ruotano i pezzi bianchi.

5...d6 6.♗c3 ♗bd7 7.♗f3

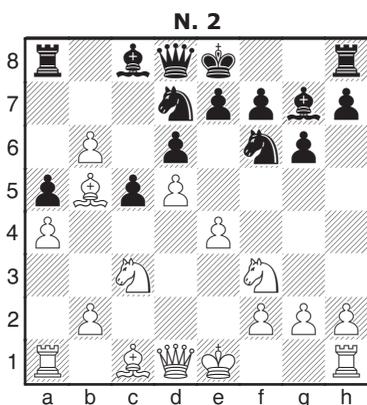
È possibile anche l'immediata e4, se il Bianco punta a varianti diverse.

7...g6 8.e4 ♗g7 9.a4

Questa mossa minaccia di difendere il pedone-b6 con la spinta a4-a5, quindi forza la mano al Nero che deve prendere in b6 oppure giocare lui stesso ...a5.

9...a5 10.♗b5! (N. 2)

Ecco la linea che avevo preparato. Il Bianco ha una presa ferrea sulla casa-b5 indebolita, in cui può installare a rotazione l'Alfiere e il Cavallo. Il Nero mi sem-



brava infastidito dal fatto che conoscessi questa posizione. La miglior strategia del Nero dovrebbe essere di cambiare tutti i pezzi che si portano in “b5”.

10...0-0 11.0-0 ♖×b6

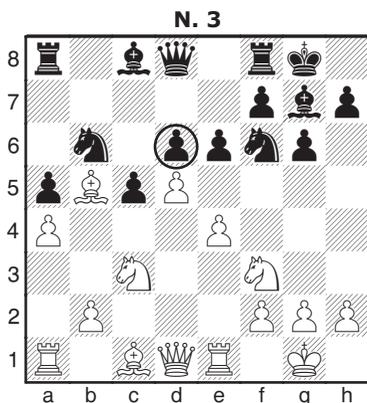
Potrebbe essere migliore prendere in “b6” di Donna, per non allentare il controllo su “e5”, poi giocare ...♗a6 e ...♞f6-e8-c7 per cambiare tutti i pezzi in “b5”.

12.♞e1

Qui finiva la mia preparazione.

12...e6?!N

Probabilmente anche quella del mio avversario, che fece una novità teorica per nulla convincente. Egli mosse rapidamente per intimorirmi. (N. 3)



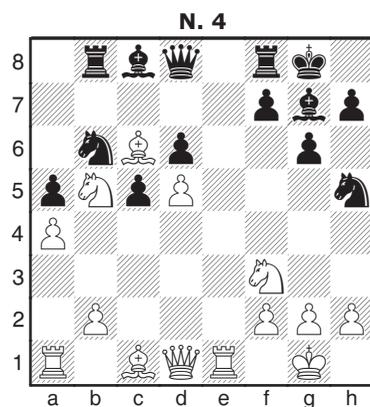
Qui cominciai la lettura della posizione secondo i principi che troverai esposti in questo libro. La mossa appena giocata crea indebolimenti, dovevo solo decidere se catturare d×e6 oppure no. In caso di presa gli avrei attivato i pezzi (**aumento di mobilità**), quindi decisi di attaccare subito la debolezza-d6 con la manovra **13.♗c6!**

Occupo una **casa debole** ancora più avanzata con guadagno di tempo.

13...♞b8 14.♞b5

E anche il Cavallo si porta avanti. Quello che è avvenuto è che ho migliorato la posizione di due pezzi e iniziato a lavorare sulla debolezza-d6.

14...e×d5 15.e×d5 ♞h5 (N. 4)



Infrange il principio che i Cavalli dovrebbero **manovrare per linee interne** perché sul bordo risultano esposti e fuori gioco. Un dettaglio che risulterà importante in diverse varianti.

16.♗g5!

Stimolo il cambio di Alfiere in “f6” o un indebolimento.

16...f6 17.♗d2

Le mosse fluiscono automatiche secondo i principi. L'Alfiere attacca il

pedone-a5 lasciato indifeso dalla Torre (tecnica dell'inconveniente).

17... ♖c4

Questa attacca e difende, ma il Cavallo è in posizione instabile.

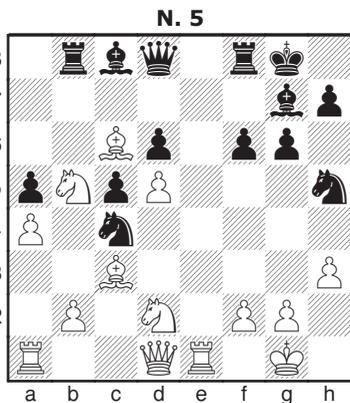
18. ♖c3 ♖g4?

Per vincere le partite serve sempre che l'avversario commetta qualche errore. Questa mossa è inutile poiché il cambio ... ♖×♗f3 cederebbe gratuitamente la coppia degli Alfieri in una posizione in cui essa è forte.

19. h3 ♖c8

Come volevasi dimostrare, il Nero ha sprecato due mosse. Penso che, a suo modo, ritenesse di avermi creato un piccolo indebolimento, ma il Bianco ha già una pressione quasi decisiva sulle debolezze "d6" e "a5". (principio delle due debolezze)

20. ♗d2! (N. 5)



Marcatura per togliere un difensore del pedone-a5.

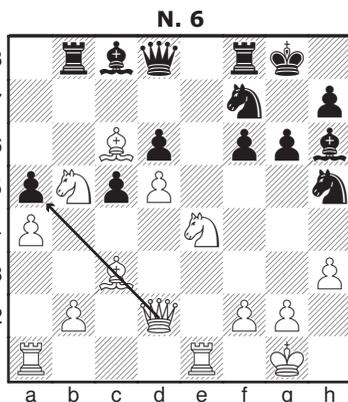
20... ♗e5 21. ♗e4

Attacco due volte il pedone-d6, forzando un'ulteriore ritirata.

21... ♗f7 22. ♖d2

Batteria, attacco a due sul pedone-a5, che

non ha più scampo. Il Nero credeva di avere una risorsa tattica e rispose rapidamente 22... ♖h6 (N. 6)



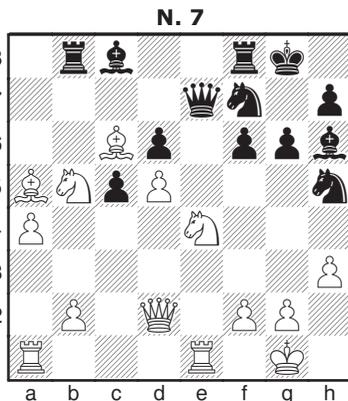
Attacca la mia Donna, se la ritiro spezzo la batteria contro "a5". In realtà avevo già calcolato la seguente brillante combinazione.

23. ♖×a5!!

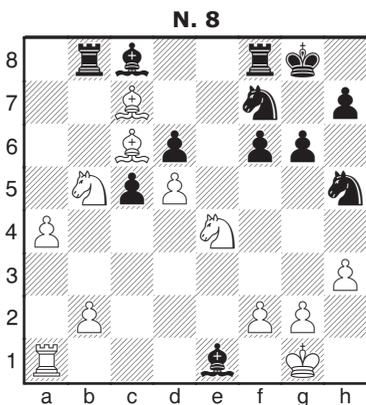
Lascio esposta la mia Donna pur di catturare l'importante pedone. Alla fine dei cambi il Nero può guadagnare momentaneamente una Torre, ma poi la perde con gli interessi.

23... ♖e7

Il Nero non accetta. (N. 7)



Del resto questa era l'unica casa disponibile. Cosa sarebbe successo se il Nero avesse preso la mia Donna in "d2"? 23...♙×d2 24.♙×d8 ♙×e1, guadagnando una Torre netta (24...♜×d8 25.♞×d2±), 25.♙c7!. Intermedia fortissima. (N. 8)



Ecco il punto: pur con la Torre di vantaggio, il Nero deve perdere materiale. O restituisce l'Alfiere o la Torre, in ogni caso poi cade "d6" e i due pedoni "a4" e "d5", passati, vincono. Ecco qualche variante:

- 25...♜×b5 26.a×b5 ♙b4 27.♞×d6 ♞×d6 28.♙×d6 ♜f7 29.♜a8 e vinco;

- 25...♙f5 26.♜×e1 ♜be8 27.♙×e8 ♜×e8 28.f3±; qui il Bianco minaccia g2-g4, sfruttando l'inconveniente del Cavallo-h5;

- 25...♙a5 26.♙×a5 f5 27.♞ec3 (27.♞e×d6 ♞×d6 28.♞×d6 ♜×b2) 27...♙b7 28.♙c7 ♙×c6 29.d×c6 ♜bc8 30.♞d5 ♜fe8 31.a5+- I pedoni "a5" e "c6" costeranno ulteriore materiale al Nero.

Potei imbarcarmi fiducioso nell'analisi di queste varianti, perché conoscevo il principio per cui un **pedone passato**,

in fase tattica, può valere un pezzo. Perciò, dopo lunga riflessione, il Nero ripiegò sulla passiva ritirata di Donna, finendo però sotto i **raggi-X** della Torre. A questo punto il pedone-a promuove sulla casa-a8 controllata dall'Alfiere, basta non commettere errori e cambiare pezzi, per vincere qualsiasi finale.

24.♜c3

Prendo di mira "f6" e minaccio una scoperta di Cavallo.

24...♜×b5

Disperazione per alleggerire la pressione sul pedone-d6, ma ciò apre la colonna alla mia Torre.

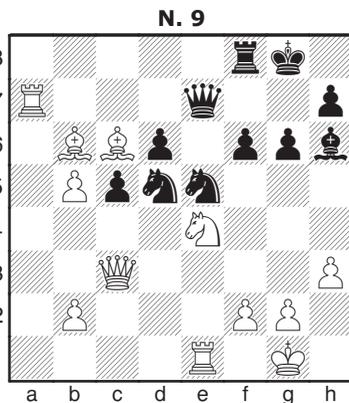
25.a×b5 ♞e5

Chiude la colonna "e".

26.♙b6

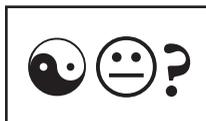
Questa serve per appoggiare l'ingresso di Torre in "a7".

26...♞f4 27.♜a7 ♙d7 28.♙×d7! ♞×d5 29.♙c6! (N. 9)



Intermedia conclusiva che attacca la Donna avversaria e il Cavallo-d5, ponendo fine ai tentativi tattici del Nero.

1-0



Meditare gli scacchi



Gli scacchi sono un gioco che richiede meditazione! Cioè quella riflessione profonda che ti porta a capire e far tua una materia, acquisendone consapevolezza. Può sembrare un'affermazione superflua, ma non è così. Non basta leggere per capire. Tu puoi leggere un concetto scacchistico e avere la comprensione letterale di quanto scritto, senza avere alcuna idea di cosa significhi praticamente. Per un profano, un libro di scacchi non significa alcunché, molti giocatori amatoriali arrivano alla comprensione letterale, ma non sanno come applicare i concetti espressi. Serve un giocatore evoluto per apprezzare un libro di scacchi. In questo libro troverai capitoli con spiegazioni lunghe e dettagliate, forse superflue per chi è già forte, ma c'è una motivazione: la maggior parte delle conoscenze scacchistiche va meditata, approfondita e fatta propria, prima di affrontare la partita viva. Anche se alcune cose già le conosci, mi dilungo per assicurarmi che tutti i lettori seguano il passo senza perdere frammenti di comprensione che lascerebbero delle lacune. Supponiamo che vi porti il testo di una partita senza commenti invitandovi a leggerla e riprodurla sulla scacchiera.

1.d4 e6 2.e4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♘c6 5.♗f3 ♕d7 6.♕d3 c×d4 7.0-0 d×c3 8.♗×c3 a6 9.♞e1 h6 10.h4 ♕c5 11.♕f4 ♗ge7 12.♞c1 ♞c8 13.a3 ♕a7 14.h5 0-0 15.♕g3 f5 16.e×f6 ♞×f6 17.♕h4 ♗f8 18.♕×f6 ♗×f6 ecc...

Cosa sono riuscito a trasmettervi della partita? Niente. Chi è già bravo saprebbe che abbiamo giocato la variante di spinta della Francese, vedrebbe qualche tatticismo la cui comprensione è lasciata a se stessa e tutto il resto rimarrebbe in un limbo insignificante di lettere e numeri. Il discorso cambia se te la presento commentata e con diagrammi in ognuno dei punti critici.

Efimov Igor (GM)
De Santis Alessio (FM)
Asiago, 2005

Fin dall'apertura va spiegato lo scopo che ogni singola mossa vuole ottenere.

1.d4

Avamposto, inizia la mobilitazione dell'esercito.

1...e6

Propone la Francese o la Nimzoindia-

na. La mossa para in anticipo l'attacco al pedone-f7 (il punto più debole dello schieramento nero all'inizio del gioco) e prepara l'attacco al centro con ...d5.

2.e4

Affiancamento. Il Bianco ottiene il primo scopo dell'apertura, il controllo di spazio e l'aumento di mobilità.

2...d5

Avamposto del Nero.

3.e5

Il Bianco spinge per non dare la possibilità di un cambio centrale che semplificherebbe la posizione.

3...c5

Affiancamento del Nero che attacca il centro.

4.c3

Il Bianco sostiene il pedone-d4.

4...♘c6

Sviluppo con mossa obbligata.

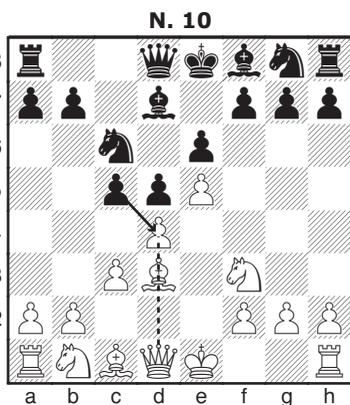
5.♘f3

Mossa obbligata e marcatura del Cavallo-c6.

5...♙d7

Questa mossa strana lotta contro lo sviluppo dell'Alfiere bianco in "d3".

6.♙d3?! (N. 10)



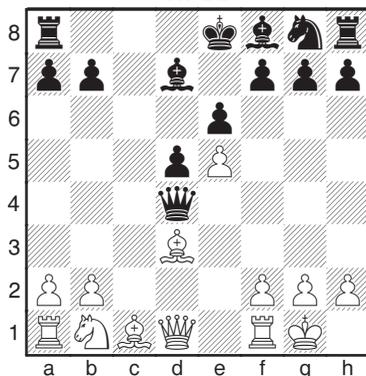
Il Bianco lo esegue lo stesso, ma deve sacrificare un pedone, perché? Il Bianco perde/sacrifica il pedone-d4 perché il suo ultimo sviluppo interferisce tra la Donna-d1 e il pedone-d4 (vedi varianti alla prossima nota). Egli agisce così perché si consola con uno sviluppo spedito e naturale, e il controllo di abbondante spazio sull'ala di Re.

6...c×d4 7.0-0

Dopo 7.c×d4? segue 7...♙b6 e il Bianco

comunque non ha di meglio che lasciare il pedone-d4 in presa con la variante 8.0-0 (8.♙e3 è un altro gambetto, stavolta del pedone-b2, 8...♙×b2) 8...♘×d4 9.♘×d4 ♙×d4 (N. 11)

N. 11



Qui capiamo perché lo sviluppo ...♙d7 lotta contro lo sviluppo dell'Alfiere bianco in "d3". Se l'Alfiere non fosse in "d7", adesso il Bianco avrebbe la scoperta 10.♙b5+ che guadagna la Donna nera, ma in questa posizione non è possibile e il Bianco deve accontentarsi di un vago compenso. Rifiutarsi di sacrificare il pedone sarebbe ancora peggio, ad esempio dopo 7...♙b6:

- 8.♙c2 ♘b4 il Bianco deve perdere il prezioso Alfiere o rischiare di non poter più arroccare dopo 9.♙b3 ♙b5.

Ancora un'altra possibilità:

- 8.♙e2 è una perdita di tempo in una variante in cui il Nero porta subito l'attacco al centro con 8...♘ge7 9.♘a3 ♘f5 10.♘c2 ♙b4+ 11.♙f1 (N. 12)

Il Bianco fa uno sviluppo contorto per difendere il pedone-d4, il suo Re è diventato vulnerabile, i pezzi sono scoordinati. Il Nero con ...0-0 e ...f6 apre la colonna "f" per l'attacco e si porta in vantaggio



10 domande e risposte frequenti

A volte trovo lettori, sostenitori, amici, ma anche detrattori e aperti nemici, a dibattere animatamente sui forum, social o dal vivo, con commenti riguardo la bontà o meno dei miei libri, principi, aperture. Nel chiarire alcune questioni frequenti che mi venivano sottoposte, mi sono accorto che le mie risposte si tramutavano in veri e propri consigli agonistici e di approccio allo studio che normalmente impartisco dal vivo nelle mie lezioni, e quindi ora le rivolgo a te.

1) “Come studiare gli scacchi?”

Per ottenere risultati proficui, lo studio degli scacchi moderni richiede un buon equilibrio tra libri, computer e pratica agonistica. Chi si sbilancia solo verso un settore piuttosto che l'altro, si trascina delle lacune per tutta la sua carriera scacchistica. Chi cura solo lo studio ma non gli aspetti pratici non ottiene molti risultati. Viceversa, i cosiddetti praticoni rubacchiano qualche partita ma non migliorano. Chi usa solo i libri e non il computer è svantaggiato nei tornei, ma ha buone basi per recuperare. Chi usa solo il computer si perde tanta della saggezza dei buoni libri del passato e si blocca nei propri risultati in maniera ancora peggiore, perché raggiunge qualche categoria ma non riesce più a fare il salto di qualità (caso frequente nei giovani che abbandonano gli scacchi). Ricorda che gli scacchi vanno meditati, per cui esorto gli allenatori a educare gli allievi ad apprezzare i buoni libri e i classici del passato.

2) “A che livello sono diretti i libri di De Santis?”

I miei libri sono diretti a tutti i giocatori di scacchi. Ciò sottende almeno la conoscenza del gioco e un minimo livello agonistico. Molti NC hanno tratto ampi benefici da questo libro, ma altri lo trovano ostico; purtroppo è difficile applicare strategie evolute quando si lasciano continuamente pezzi in presa. Chi è più “indietro” dovrà fare ulteriori studi di preparazione, prima di affrontare il presente libro. Quindi il target preferenziale dei miei libri è: NC (evoluti o svegli)/3N/2N/1N/CM cioè le categorie nazionali e candidati maestro che ambiscono a fare la scalata a Maestro. Saltuariamente anche alcuni Maestri, Maestri internazionali o Grandi Maestri comprano i miei libri per approfondimento, verifica o scambio di idee, o perché intendono adoperarli per i propri allievi.

3) “Perché molti libri sembrano parlare molto senza spiegare niente?”

Personalmente avevo studiato già 1000 libri di scacchi prima di fare il grande salto concettuale grazie ai miei Maestri. Così ho capito che molti di quei libri non mi ave-

vano dato nulla, ho scoperto cosa mancava e ho deciso di riversarlo nei miei libri. I giocatori di vertice raramente sono dei buoni didatti. I Grandi Maestri sono troppo impegnati agonisticamente per trasmettere il loro pensiero e i loro segreti nei libri proposti comunemente al pubblico, se non in forma annacquata. E come potrebbe essere altrimenti? Un libro costa poche decine di euro, mentre un GM chiede migliaia di euro per preparare seriamente altri giocatori agonisti. Nella mia opera di divulgatore cerco di unirmi a quei pochi autori che ricercano la verità scacchistica nei principi e una teoria generale che regola il gioco, piuttosto che imbrigliare lo studente in centomila sterili varianti. Cerca libri di autori che insegnano idee e profondità concettuale, le mosse potrai approfondirle sui database per computer.

4) “Perché mi sembra di studiare molto, capire le cose, eppure non ottengo risultati?”

La comprensione degli scacchi di alto livello è accessibile a tutti, a patto di avere gli strumenti adatti (i principi); i risultati agonistici (Elo e categorie) sono una cosa a parte che ha a che fare con il tuo temperamento e la voglia di combattere. Mi capitano spesso allievi che dopo anni di tornei con risultati scadenti, improvvisamente arrivano a salti di categoria o vittorie su giocatori titolati. In genere c'è una forza di punta raggiunta con la comprensione, ma si fatica a mantenerla costantemente. Se sei nello sconforto per la mancanza di risultati, ti suggerisco il mio libro *Sviluppa il tuo potenziale scacchistico* per trovare dentro di te le motivazioni e le energie per competere ad un livello superiore.

5) “Non riesco ad applicare i principi di De Santis, mi sembrano strani o non li capisco”.

Molti dei principi sono noti da tempo e sono stati enunciati da diversi autori, altri sono il frutto del passaparola che avveniva tra ristrette cerchie di giocatori, altri ancora una mia personale elaborazione. Non c'è nulla di strano nei principi. Al limite qualcuno può incontrare difficoltà con la forma in cui io li ho espressi. In tal caso suggerisco la lettura comparativa con testi di autori che hanno creato e/o sviluppato principi, quali Steinitz, Lasker, Euwe, Nimzowitch, Canal o i moderni Berliner, Heisman, Soltis, Silman ecc. sebbene devo dirti che la completezza di principi illustrati in questo libro non trova riscontro in nessun altro che io conosca.

Dal punto di vista tecnico applicare i principi non è ugualmente facile o spontaneo per tutti, bisogna provare e perseverare.

6) “Che differenza c'è tra apprendere gli scacchi da giovani o da adulti?”

Insegnare ai giovani è facile perché sono recettivi e non prevenuti, con una decina di lezioni apprendono tutto ciò che serve per arrivare al livello agonistico serio, poi possono procedere da soli o cambiare Maestro più volte per approfondire la preparazione e mirare a livelli sempre più alti.

Viceversa insegnare agli adulti è complicato, soprattutto per una ragione di condizionamento mentale, ma è la sfida in cui mi sono impegnato perché io stesso

ho iniziato gli scacchi agonistici relativamente tardi. Ho approfondito l'argomento nel libro *Sviluppa il tuo potenziale scacchistico*, come supporto per sviluppare a 360° le qualità del giocatore.

7) “Dopo una certa età non si può più migliorare?”

Personalmente ho fatto della questione “longevità scacchistica” il mio cavallo di battaglia. Ottenere risultati è possibile a ogni età, magari diventa più difficile, ma gli scacchi sono una delle poche palestre mentali che permette di migliorare i propri processi mentali, serve solo la voglia di impegnarsi. Tutti sanno che alcune funzioni del cervello deperiscono nel tempo (in particolare la memoria), ma pochi sono al passo con le più innovative scoperte neurobiologiche. Il cervello può anche migliorare nell'efficienza dei processi mentali (esperienza, ma non solo). Ti faccio notare che se la tua memoria perde dei dati, può darsi che essi non siano poi così importanti, viceversa dovendo analizzarne di meno potresti guadagnare in rapidità ed efficienza di calcolo e valutazione. Ciò è esattamente quanto avvenuto nel campo dei computer. I programmi scacchistici più forti al mondo oggi sono più “leggeri”, in termini di bytes, rispetto ai programmi del passato. In pratica, meno dati da tenere in memoria, ma più snellezza e rapidità nelle operazioni di calcolo. Questo è il modello che dovremmo cercare di imitare. I “principi” mirano a ridurre i dati, ma approfondire il pensiero che li sottende.

8) “Alcuni lamentano la poca applicabilità dei principi, principi in contraddizione, o che applicarli richiede fatica.”

Nessuno dice che applicare i principi sia facile, anche se, per esperienza, sarà proprio così per la maggior parte dei lettori. La comprensione e corretta applicazione dei principi è una cosa graduale che migliora col tempo. La difficoltà maggiore risiede nel tenere a mente contemporaneamente tutti i principi mentre si gioca e valutarne l'ordine di applicazione. Nella prima edizione di *Come diventare Maestro di scacchi* i principi erano 24, ora sono più di 50, ma potrebbero arrivare a 100 quelli importanti da tenere a mente. Ciò è proporzionato al crescere del livello di gioco, poiché contro i forti giocatori entreranno in gioco sfumature sempre più sottili di interpretazione strategica.

Hans Berliner afferma che un GM tiene a mente contemporaneamente circa 10.000 “chunks”, cioè configurazioni e pattern ricorrenti. Un “principio” in genere non è altro che l'enunciato verbale di uno schema geometrico, oppure un raggruppamento di pattern di particolare importanza.

9 - “È più remunerativo giocare di principio, imparare a memoria varianti d'apertura, o affidarsi al calcolo concreto?”

Esistono giocatori “analitici” più propensi ad affidarsi al calcolo che a concezioni strategiche astratte e giocatori “di principio” che cercano il significato logico-verbale in ogni mossa.

In genere ad alto livello c'è un equilibrio tra componente strategica e tattica, spo-

stato solo leggermente verso una direzione o l'altra.

Se io dovessi autodefinirmi, direi che sono 51% principi - 49% tattica, e ti garantisco che sono pochi i giocatori sbilanciati verso la tattica che sono riusciti a battermi, mentre in molti si sono infranti contro la strategia più profonda.

Il memorizzare aperture è una questione a sé. Oggi è necessario conoscere a memoria molte linee d'apertura e in questo riescono leggermente meglio i giocatori analitici. Tuttavia è ancora frequente il vecchio cliché che chi impara solo a memoria, sbaglia subito dopo l'uscita dalla teoria. Nella pratica succede che il giocatore analitico che si avvicini alla strategia arriva a comprendere meglio il significato delle mosse, e il giocatore strategico che migliori la tattica arriva a memorizzare sequenze più lunghe.

10) “Qual è secondo te il principio più importante di tutti?”

“Abbi fede, la posizione premia chi applica meglio i principi”.

Chiudo con il principio più importante che mi insegnò il mio Maestro, e che non avevo scritto precedentemente in quanto non strettamente tecnico. “Abbi fede”, cioè cerca di giocare secondo i principi anche quando non sia chiaro il come o il perché. La posizione tende a premiare chi applica meglio i principi.

Questo capita perché l'applicazione dei principi ti porta automaticamente a mettere pezzi e pedoni su case ideali, qualche volta potresti sbagliare l'ordine concreto delle mosse, ma statisticamente le tue mosse dovrebbero essere buone e le possibilità tattiche dovrebbero essere migliori per te. Qualche casuale scivolone non potrà far altro che portarti a capire meglio le sfumature di applicazione. Talvolta potresti scoprire addirittura di aver perso, per una banalità tattica, una partita vinta strategicamente, ma ciò dovrà solo rafforzare la tua fiducia nei principi.



I principi e AlphaZero

Alcuni giocatori si schierano apertamente contro i principi generali affermando che essi non valgono nulla perché le eccezioni, alla bontà della loro applicazione, sono numerose quanto le conferme. Essi sostengono poi che l'unica cosa importante è il calcolo concreto di varianti per trovare ogni volta la mossa migliore.

Questo atteggiamento è ridicolo e riduttivo. Il semplice fatto che le “conferme” siano numerose quanto le “eccezioni” ci obbliga a conoscere i principi e il modo di applicarli. Inoltre, in questo atteggiamento, c'è un comune fraintendimento: chi applica i principi strategici non ripudia assolutamente il calcolo; semplicemente, lo snellisce. È ovvio che qualunque mossa scelta su basi strategiche generali dovrà passare l'esame di almeno un rozzo calcolo che non dimostri controindicazioni tattiche, prima di essere eseguita. Del resto, la storia dei computer insegna. Per i primi computer il programma era basato solo sul calcolo, ma il numero di mosse possibili è talmente vasto che l'effetto orizzonte portava la macchina a un gioco molto debole, paragonabile a quello di un principiante assoluto. Certo, insegnare a un “pezzo di roccia” il gioco degli scacchi era già un “miracolo”. Per i primi tempi si è seguita la strada di migliorare la potenza di calcolo, ma il salto di qualità è stato fatto quando si è implementata la “strategia” nel programma del computer. E come è stato possibile? Semplice, con delle funzioni di valutazione per cui il computer interrompe il calcolo nelle linee inutili o poco promettenti, in favore di quelle più promettenti. E non è esattamente questo lo scopo dei principi e della strategia? Invece di analizzare a caso in tutte le direzioni, trovare degli appigli per analizzare in direzioni sensate?

Ad esempio, su 40 mosse possibili almeno una decina perderebbero subito materiale o metterebbero qualcosa in presa (senza avere le caratteristiche per essere qualificate come sacrificio). Tutti noi e il computer scartiamo quasi immediatamente tali continuazioni a causa della valutazione numerica del materiale, eppure né noi né il computer abbiamo la certezza matematica che non ci possa essere un ribaltamento eclatante a molte mosse di profondità. Possiamo chiamarlo logica, o atto di fede, ma ci serve qualcosa per limitare il numero di linee da calcolare, e questo persino per i computer in grado di calcolare milioni di mosse al secondo. Quindi i fautori del calcolo puro vengono contraddetti dagli stessi computer, che per definizione sono “calcolatori” ma “selettivi”.

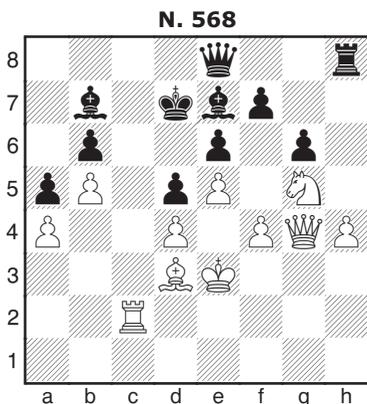
In un secondo tempo l'implementazione di processori con una mostruosa capacità di calcolo ha portato erroneamente a credere che il calcolo fosse tutto. Oggi i programmi arrivano a 25-40 mosse di profondità (come forza di punta), ma,

proprio perché devono arrivare così in fondo, lo fanno solo nelle direzioni più promettenti, scartando la maggioranza di seguiti che risultano inferiori nel breve termine. Quindi siamo sempre lì, funzioni di valutazione, e non importa se le loro funzioni si basano su aspetti numerici, piuttosto che sui nostri enunciati verbali, corrispondono ad una strategia.

L'ultima dimostrazione è arrivata dall'avvento dei programmi di intelligenza artificiale e auto-apprendimento degli ultimissimi tempi. Al programma innovativo AlphaZero sono state implementate semplicemente le regole e lo scopo del gioco, poi in poche ore ha "auto-appreso" gli scacchi e polverizzato in un match Stockfish, uno dei motori più forti al mondo. Non entro nei dettagli tecnici, ma il succo è che dal gioco di AlphaZero trapela strategia!

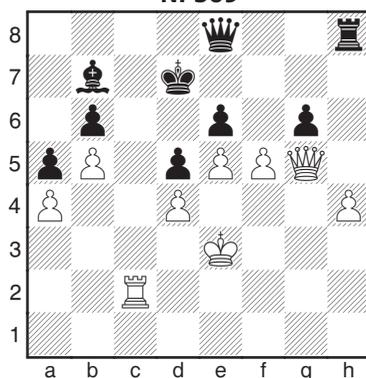
**ALPHAZERO
STOCKFISH**
Londra, 2017

Mossa al Bianco (N. 568)



In questa posizione il Bianco ha giocato il sacrificio **30. ♖×g6!!**, che di per sé è una concezione stratosferica, soprattutto considerando che altri programmi vedevano vantaggio con altri seguiti. Dopo le ulteriori **30... ♗×g5** [30... f×g6 31. ♜×e6+ ♔d8 32. ♜×b6+ ♔d7 33. ♜c7#] **31. ♜×g5 f×g6** è seguito l'ulteriore sacrificio **32. f5!** (N. 569), che riflette i concetti di spinta tematica (già studiato) e di onda portante (vedi nuovi principi).

N. 569



Andiamo al passo successivo per poi tirare le somme.

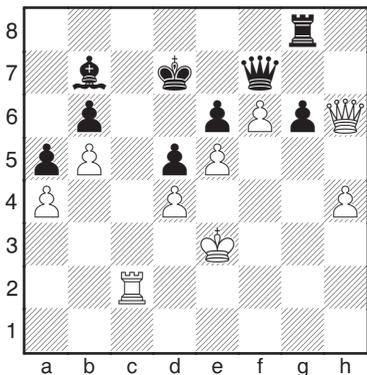
32... ♖g8 (se **32... g×f5** **33. ♜g7+**, se **32... e×f5** ♜f6 con rapida vittoria)

33. ♜h6 (minaccia scacco in "h7")

33... ♜f7 **34. f6** (N. 570)

Forse questa posizione poteva essere raggiunta mentalmente anche da giocatori umani abili tatticamente, ma senza i principi nessuno si sarebbe gettato nel sacrificio iniziale. Il punto è che si vede compenso, grazie al principio "il pedone passato (in questo caso anche protetto) in fase dinamica vale un pezzo", ma non si vedono seguiti chiaramente forzanti; mentre il Nero ha pur

N. 570



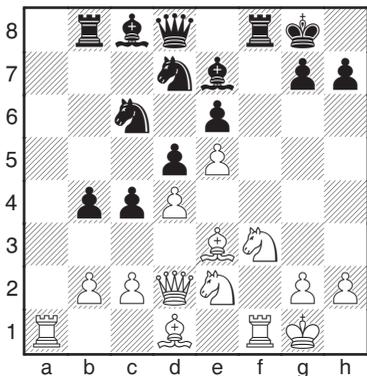
sempre un pezzo in più. Concepire non solo compenso in tale posizione, ma valutarsi addirittura vincente, è segno di profonda strategia. **1-0** in 52 mosse (vedi partita completa alla fine).

La differenza in profondità strategica fra i due programmi è ben illustrata da un sacrificio giocato a sua volta da Stockfish.

**ALPHAZERO
STOCKFISH**
Londra, 2017

Mossa al Nero (N. 571)

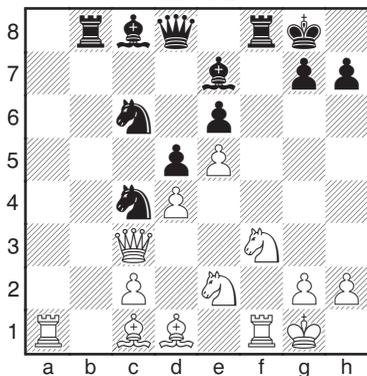
N. 571



Il Nero ha la concezione strategica (o forse vede solo compenso tattico) di non far consolidare la catena di pedoni Francese del Bianco con la mossa c2-c3, quindi anticipa egli stesso la spinta tematica con il sacrificio

17...c3? 18.bxc3 ♖b6
Minaccia doppio in "c4".
19.♙e1! ♘c4 20.♙c1! bxc3 21.♙xc3
(N. 572)

N. 572



Su un libro di strategia potrebbero dirti che il Nero ha ottenuto compenso lungo le colonne "b" e "c", ma in questo caso il sacrificio, seppur riflettendo qualche significato strategico, è stato speculativo, ed è riuscito solo a tenere il Bianco occupato in difesa per poche mosse. Il Bianco ha spostato la Donna, giocato c3 ugualmente, cambiato pezzi e vinto il finale. **1-0** in 100 mosse.

Quando ho visto la partita, mi ha dato l'idea di quei casi in cui il giocatore più debole, per non subire la pressione dell'avversario più forte, tenta un sacrificio speculativo per confondere le acque. A mio avviso il sacrificio di Stockfish si basa su un compenso tattico a breve termine che però sfuma contro un

gioco corretto, mentre il sacrificio di AlphaZero si basa su configurazioni durevoli che vanno oltre l'orizzonte di analisi e quindi si qualifica come strategia profonda.

AlphaZero non ha libro di aperture né tablebase, ha vinto per 28 a zero e 72 patte il match principale, in cui anche

Stockfish era senza libro di aperture. Ma AlphaZero ha vinto anche una serie di match su aperture obbligate (che non avrebbe scelto spontaneamente), sebbene con un margine minore di vittorie e anche alcune sconfitte. Tutto ciò sembra confermare che pochi dati ma migliori processi mentali possano avere la meglio sulla quantità di dati.



Nuovi principi evoluti

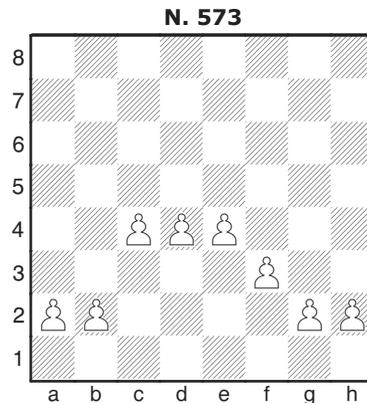
- ♁ Principio dell'onda portante
- ☯ Ogni forza è una debolezza / ogni debolezza è una forza
- ♁ Pressa l'avversario con ciò che è già in gioco
- ♁ Gli Alferi contrari favoriscono l'attaccante
- ☝ Principio di priorità
- ☠ Cosa è un'infrazione ai principi e cosa non lo è
- ♁ Plasmare i principi

♁ L'onda portante

Nella mia continua ricerca della conoscenza scacchistica, mi capita spesso di dover trovare la risposta a questioni moderne nei libri del passato, quando il tentativo di categorizzare il gioco secondo principi era più forte del cercare di imbrigliarlo in varianti di mosse. In un vecchio libro di fine '800 era già presente quella che può essere considerata la "risoluzione geometrica" del gioco degli scacchi.

Il riassunto breve è che chi raggiunge una delle seguenti due strutture (onda portante), si porta in vantaggio. Se poi sia sufficiente per vincere o meno, è un'altra cosa, ma è il primo obiettivo da

perseguire in partita.



Struttura Sämisch